

GUÍA DOCENTE MATERIALES Y PROCESOS: ENTORNO

Especialidad: GRÁFICO

Fecha aprobación: 22/06/2026

Fechas revisiones:

1. DATOS DE LA ASIGNATURA

Curso: 3º

Anual/semestral: 2do semestre

Tipo de asignatura: Obligatoria especialidad Materia: Tecnología aplicada al diseño gráfico

Horas de docencia semanales: 1

Horas de trabajo totales: 28

ECTS: 1

Departamento: Proyectos

Plan de estudios: resolución 11 de marzo de 2024

2. INTRODUCCIÓN A LA ASIGNATURA

En esta asignatura el alumnado se enfrenta a la realización y concreción de proyectos gráficos destinados a soportes en el entorno: vallas, mupis, rotulación en fachadas, decoración de interiores, señalética, soporte con materiales poco habituales o soportes tridimensionales. Se estudiarán los distintos materiales y los procesos necesarios para su transformación y fabricación.

3. COMPETENCIAS

La adquisición de las competencias descritas a continuación será necesaria para superar la asignatura:

→ Competencias generales

CG15 Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad

→ Competencias transversales

CT2 Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente, CT6 Realizar autocritica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal, CT8 Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos, CT11 Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad, CT12 Adaptarse, en condiciones de competitividad a los cambios culturales, sociales y artísticos y a los avances que se producen en el ámbito profesional y seleccionar los cauces adecuados de formación continuada

→ Competencias específicas

CEG11 Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación visual

→ Competencias digitales

El Plan Digital de Centro (PDC) recoge en su epígrafe 6.1 la integración gradual y adaptada de las TIC a los estudios superiores de diseño, con expresión de las competencias digitales (incluidas las

referentes al uso de la IA en el proceso de aprendizaje), propuestas de indicadores de logro y recursos digitales.

4. CONTENIDOS

Reproducción e impresión. Sistemas de impresión industrial. Soportes para la impresión. Producción de proyectos gráficos: entorno y producto. Soportes, técnicas de impresión, acabados y producción para entorno y producto.

Trabajo presencial 18 horas	Temporalización de contenidos 28 horas	Trabajo autónomo 10 horas
3	Reproducción e impresión.	2
3	Sistemas de impresión industrial.	2
4	Soportes para la impresión.	2
4	Producción de proyectos gráficos: entorno y producto.	2
4	Soportes, técnicas de impresión, acabados y producción para entorno y producto.	2

5. VOLUMEN DE TRABAJO

→ Actividades de trabajo presencial horas

Asistencia a clases teóricas lectivas	10
Asistencia a clases prácticas lectivas	6
Realización de exámenes y/u otras pruebas de evaluación	2
TOTAL	18

→ Actividades de trabajo autónomo horas

Preparación y realización autónoma de trabajos prácticos y/o proyectos	5
Horas de estudio y preparación de exámenes y/u otras pruebas de evaluación	5
Talleres de especialización	-
TOTAL	10

6. METODOLOGÍA

Por tratarse de una asignatura teórico-práctica, se alternarán las explicaciones teóricas por parte del profesor, con los debates de grupo y la aplicación práctica de los contenidos a proyectos concretos. El intercambio de opiniones, el diálogo y el debate caracterizarán la dinámica general de la clase, potenciando

en todo momento un sistema de trabajo basado no solamente en la teoría impartida por el profesor, sino en la motivación personal y el autoaprendizaje.

Para atender a las/os alumnos/as con necesidades específicas y de apoyo educativo se aplicarán adaptaciones no significativas que afectarán a la metodología, sin merma en la adquisición de competencias, y siguiendo las indicaciones del Plan de Atención a la Diversidad.

→ Actividades de trabajo presencial

Clases presenciales teóricas en las que el profesor explicará los contenidos y mostrará ejemplos. Clases teórico-prácticas en las que se potenciará el intercambio de opiniones y el debate entre los miembros del grupo. Clases prácticas en las que el alumnado deba aplicar los conocimientos adquiridos a proyectos o ejercicios cortos. Tutorías personalizadas. Actividades de desarrollo individual. Actividades de trabajo en grupo: Ejercicios y trabajos sobre problemas concretos. Visita a exposiciones, empresas. Correcciones de prácticas.

→ Actividades de trabajo autónomo

Preparación de proyectos fuera del aula: Búsqueda de información, materiales, desarrollo de maquetas o prototipos, memoria. Desarrollo de trabajos prácticos.

7. EVALUACIÓN

→ Procedimiento de evaluación

La evaluación del proceso de aprendizaje de la materia se basará en el grado de consecución de las competencias de la asignatura y de los resultados de aprendizaje de la materia, tomando como referencia los criterios de evaluación.

Evaluación inicial: Se evaluarán los conocimientos previos del alumnado así como sus actitudes, capacidad e incluso motivación, con el fin de que nuestra intervención sea ajustada a sus necesidades.

Evaluación formativa: Evaluación a lo largo de todo el proceso formativo. Tiene carácter regulador, orientador y autocorrector del proceso educativo. Se realizará tomando como referencia las actividades desarrolladas por las/os estudiantes, que se consideran actividades de evaluación, y se valorará tanto sus avances como la idoneidad de las propias actividades.

Evaluación sumativa/final: Se aplicará al final del curso para llegar a una evaluación global en la que se pongan de manifiesto el grado de adquisición de las competencias de la asignatura por parte del alumnado.

→ Estudiantes que no asisten a clase y/o no es posible realizar un seguimiento continuado

La falta de asistencia a clase de modo reiterado puede provocar la imposibilidad de la aplicación correcta de los criterios de evaluación y la propia evaluación continua.

El porcentaje de faltas de asistencia, justificadas e injustificadas, que pueden originar la imposibilidad de aplicación de la evaluación continua se establece en el 30% del total de horas lectivas de la asignatura. La/el estudiante que se vea implicado en esta situación se someterá a una evaluación final. Las/os estudiantes con la asignatura pendiente pueden asistir regularmente a clase y hacer un seguimiento normal de la asignatura. Si por incompatibilidad del horario académico no es posible la asistencia, estas/os estudiantes se someterán a una evaluación final.

→ Estudiantes evaluados por un tribunal

El alumnado en cuarta convocatoria que solicite ser calificado por un tribunal, así como todo el alumnado de convocatoria extraordinaria, serán calificados por un tribunal. Estas/os estudiantes podrán asistir a clase. El/la docente de la asignatura podrá orientarlos, corregirlos y asesorarlos, pero no podrá evaluarlos.

7.1 INSTRUMENTOS Y TÉCNICAS DE EVALUACIÓN

Trabajo práctico.
Examen teórico.
Participación activa en el aula.

7.2 CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Comprender los procesos respecto a la técnica de producción e impresión como parte fundamental del desarrollo del proyecto gráfico, identificando su relación con la identidad, innovación y del desarrollo de la calidad. Identificar los problemas técnicos asociados a la materialización de proyectos de diseño gráfico de entorno. Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios técnicos. Considerar soluciones técnicas que sean compatibles con la conservación y protección del medioambiente.

7.3 CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Se realizará la media ponderada entre todos los trabajos prácticos y el examen, siendo necesario obtener como mínimo un 5 en cada uno de ellos para realizar la media.

A. CALIFICACIÓN EN EVALUACIÓN REALIZADA POR LA/EL DOCENTE

→ Estudiantes que asisten a clase: evaluación continua

ELABORACIÓN DE TRABAJOS/PROYECTOS Comprender los procesos respecto a la técnica de producción e impresión como parte fundamental del desarrollo del proyecto gráfico, identificando su relación con la identidad, innovación y del desarrollo de la calidad. Identificar los problemas técnicos asociados a la materialización de proyectos de diseño gráfico de entorno. Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios técnicos. Considerar soluciones técnicas que sean compatibles con la conservación y protección del medioambiente.	40%
EXÁMENES / OTRAS PRUEBAS DE EVALUACIÓN Comprender los procesos respecto a la técnica de producción e impresión como parte fundamental del desarrollo del proyecto gráfico, identificando su relación con la identidad, innovación y del desarrollo de la calidad. Identificar los problemas técnicos asociados a la materialización de proyectos de diseño gráfico de entorno. Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios técnicos. Considerar soluciones técnicas que sean compatibles con la conservación y protección del medioambiente.	50%
PARTICIPACIÓN ACTIVA Comprender los procesos respecto a la técnica de producción e impresión como parte fundamental del desarrollo del proyecto gráfico, identificando su relación con la identidad, innovación y del desarrollo de la calidad.	10%

→ Estudiantes que no asisten a clase: evaluación final

ELABORACIÓN DE TRABAJOS/PROYECTOS Comprender los procesos respecto a la técnica de producción e impresión como parte fundamental del desarrollo del proyecto gráfico, identificando su relación con la identidad, innovación y del desarrollo de la calidad. Identificar los problemas técnicos asociados a la materialización de proyectos de diseño gráfico de entorno. Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios técnicos. Considerar soluciones técnicas que sean compatibles con la conservación y protección del medioambiente.	50%
EXÁMENES / OTRAS PRUEBAS DE EVALUACIÓN Comprender los procesos respecto a la técnica de producción e impresión como parte fundamental del desarrollo del proyecto gráfico, identificando su relación con la identidad, innovación y del desarrollo de la calidad. Identificar los problemas técnicos asociados a la materialización de proyectos de diseño gráfico de entorno. Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios técnicos. Considerar soluciones técnicas que sean compatibles con la conservación y protección del medioambiente.	50%

B. CALIFICACIÓN EN EVALUACIÓN REALIZADA POR TRIBUNAL (4ª y 5ª convocatoria)

ELABORACIÓN DE TRABAJOS/PROYECTOS Comprender los procesos respecto a la técnica de producción e impresión como parte fundamental del desarrollo del proyecto gráfico, identificando su relación con la identidad, innovación y del desarrollo de la calidad. Identificar los problemas técnicos asociados a la materialización de proyectos de diseño gráfico de entorno. Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios técnicos. Considerar soluciones técnicas que sean compatibles con la conservación y protección del medioambiente.	50%
EXÁMENES / OTRAS PRUEBAS DE EVALUACIÓN Comprender los procesos respecto a la técnica de producción e impresión como parte fundamental del desarrollo del proyecto gráfico, identificando su relación con la identidad, innovación y del desarrollo de la calidad. Identificar los problemas técnicos asociados a la materialización de proyectos de diseño gráfico de entorno. Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios técnicos. Considerar soluciones técnicas que sean compatibles con la conservación y protección del medioambiente.	50%

8. UTILIZACIÓN DE LA IA

Se permite el uso de IA Generativa sin restricciones.

→ Protocolo de buenas prácticas

- Solo se emplearán herramientas IA que respeten el RGPD y la LOPDGDD, garantizando la legalidad, privacidad y seguridad en los procesos asistidos por la IA o se aplicarán sistemas de anonimización de datos.
- Las herramientas de IA empleadas por la/el docente, deben estar validadas por el centro y ajustadas a cada etapa educativa con un propósito educativo claro y vinculado al currículo, es decir, que sean relevantes para los objetivos de aprendizaje del curso y que hayan demostrado ser efectivas en entornos educativos.
- La/el estudiante únicamente utilizará las herramientas de IA indicadas por la/el docente.
- Las/los estudiantes deben emplear la IA bajo las instrucciones del profesorado como herramienta de apoyo, no como un sustituto del aprendizaje o el esfuerzo personal.
- Se prohíbe el uso de IA para actividades que constituyan fraude académico, como la generación automática de respuestas en exámenes o la copia de tareas.
- Es fundamental respetar la honestidad académica, y perseguir la originalidad y el pensamiento crítico en todos los trabajos, respetando los derechos de autor.
- La IA debe utilizarse de forma respetuosa y responsable, evitando su uso para generar contenido ofensivo o perjudicial para otros.
- Cuando un/a estudiante utilice IA para elaborar una tarea, debe indicar claramente qué partes han sido generadas con su ayuda.
- No se permite presentar como propio un trabajo creado completamente por IA.
- Las/los estudiantes deben verificar la veracidad de la información proporcionada por la IA, consultando fuentes confiables y contrastando con información primaria siempre que sea posible.

9. RECURSOS

Toda la información relativa a la asignatura se encuentra en la plataforma *Google Classroom*.

→ Recursos del aula

- 15 equipos informáticos con acceso a INTERNET.
- Mesas grandes de trabajo.
- Pizarra, proyector y pantalla de proyección.
- Libros especializados, revistas y documentales o películas.

→ Recursos de la/el estudiante

10. BIBLIOGRAFÍA

- Dean, C. (2001). Interiores gráficos, espacios diseñados por artistas gráficos. Barcelona: Gustavo Gili .
- Evami, M. (2003). Un mundo sin palabras. Barcelona: Index Books.
- Gómez-Senent, E. (1992). Las fases del proyecto y su metodología. Valencia: ETSII.
- Moles, A., & Janiszewski, L. (1991). Enciclopedia Grafismo funcional. Barcelona: CEAC.
- Montaña, J. (1989). Cómo diseñar un producto. Madrid: Manuales IMPI.
- Munari, B. (1983). ¿Cómo nacen los objetos? Apuntes para una metodología proyectual. Barcelona: Gustavo Gili.
- Papanek, V. (1977). Diseñar para el mundo real: ecología humana y cambio social. Madrid: Hermann Blume.